

Objectif : Programmer un programme de calculs avec Scratch

☐ Activité N°1 : J'utilise et je reproduis un programme

Voici un programme de calcul

- Choisir un nombre
- Prendre l'opposé de ce nombre
- Ajouter 25
- Multiplier par (-3)

```
quand [drapeau] est cliqué
  demander [Choisir un nombre] et attendre
  mettre [nombre choisi au départ] à [réponse]
  mettre [résultat] à [0 - nombre choisi au départ]
  mettre [résultat] à [résultat + 25]
  mettre [résultat] à [résultat * -3]
  dire [résultat] pendant [6] secondes
```



TRAVAIL A FAIRE

1. Reproduis ce programme sur scratch
2. Quel nombre obtient-on si l'on choisit 25 au départ ? _____

Montrer votre travail au professeur avant de poursuivre !

☐ Activité N°2 : Je complète un programme

Voici un programme de calcul

- Choisir un nombre
- Multiplier par (-4)
- Soustraire (-5)
- Ajouter le triple du nombre choisi au départ

```
quand [drapeau] est cliqué
  demander [Choisir un nombre] et attendre
  mettre [nombre choisi au départ] à [réponse]
  mettre [résultat] à [ ]
  mettre [résultat] à [ ]
  mettre [résultat] à [ ]
  dire [résultat] pendant [6] secondes
```



TRAVAIL A FAIRE

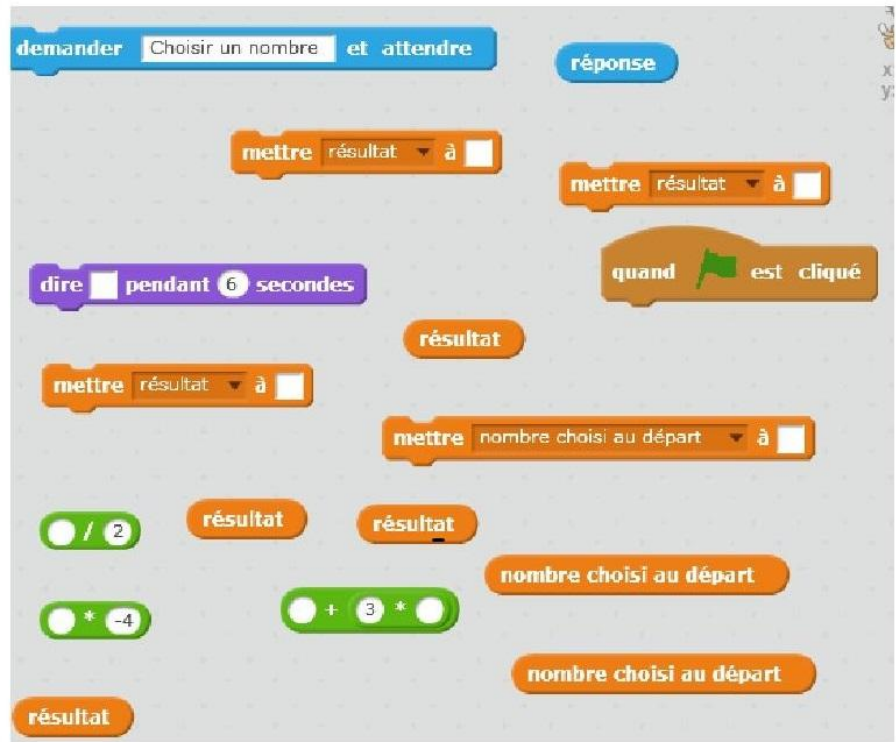
1. Reproduis ce programme sur scratch
2. **Complète le programme** pour qu'il corresponde au programme de calculs ci-dessus, en utilisant des opérateurs

Montrer votre travail au professeur avant de poursuivre !

☐ Activité N°3: Je réalise un programme en mettant dans l'ordre

Voici un programme de calcul

- Choisir un nombre
- Prendre la moitié du nombre
- Ajouter le triple du nombre choisi au départ
- Multiplier par (-4)



TRAVAIL A FAIRE

Remettre les différents blocs dans le bon ordre pour écrire le script correspondant au programme de calculs ci-dessus.

Montrer votre travail au professeur avant de poursuivre !

☐ Activité N°4: J'écris un programme de A à Z

Voici un programme de calcul

- Choisir un nombre
- Prendre le quadruple du nombre au départ
- Prendre l'opposé du résultat obtenu (voir activité 1 pour savoir comment faire)
- Multiplier par (-2)
- Ajouter le triple du nombre choisi au départ



TRAVAIL A FAIRE

Ecrire un script avec Scratch permettant de programmer le programme de calcul ci-dessous.

Montrer votre travail au professeur avant de poursuivre !